



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK ASAL MULA GUNUNG KELUD DALAM MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nency Amalia Febrisa¹, Alfi Laila², Agus Budianto³
^{1,2,3} Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Email: nencyamaliala@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i3.3041>

Sections Info

Article history:

Submitted: 23 March 2026
Final Revised: 11 April 2026
Accepted: 16 May 2026
Published: 30 June 2026

Keywords:

Comic Learning Media
Cultural Literacy
Narrative Text
Elementary School
ADDIE



ABSTRACT

This study was conducted in response to the low cultural literacy and narrative text comprehension of fourth-grade elementary school students. The study aimed to determine the validity, practicality, and effectiveness of the comic learning medium "Asal Mula Gunung Kelud" in improving students' cultural literacy. The research used a Research and Development approach with the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects were teachers and fourth-grade students of SDN Klepek. Data were collected through need assessment questionnaires, expert validation sheets, teacher and student practicality questionnaires, and pre-test and post-test instruments. The data were analyzed using percentage criteria and pre-test/post-test comparison supported by statistical testing. The results showed that the medium was valid, with media expert validation reaching 86% and material expert validation reaching 84%. The practicality results were also very high, with teacher and student responses reaching 98% and 95.66% in the large-scale trial. The effectiveness test showed an increase in the average score from 47.9 in the pre-test to 91.7 in the post-test. Therefore, the comic learning medium is valid, practical, and effective for improving cultural literacy through narrative text learning in elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan sebagai respons terhadap rendahnya literasi budaya dan pemahaman teks naratif siswa kelas empat sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran komik "Asal Mula Gunung Kelud" dalam meningkatkan literasi budaya siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan dengan model ADDIE, yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas empat SDN Klepek. Data dikumpulkan melalui kuesioner penilaian kebutuhan, lembar validasi ahli, kuesioner kepraktisan guru dan siswa, serta instrumen pre-test dan post-test. Data dianalisis menggunakan kriteria persentase dan perbandingan pre-test/post-test yang didukung oleh pengujian statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut valid, dengan validasi ahli media mencapai 86% dan validasi ahli materi mencapai 84%. Hasil kepraktisan juga sangat tinggi, dengan respons guru dan siswa mencapai 98% dan 95,66% pada uji coba skala besar. Uji efektivitas menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 47,9 pada pra-uji menjadi 91,7 pada pasca-uji. Oleh karena itu, media pembelajaran komik valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi budaya melalui pembelajaran teks naratif di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran Komik, Literasi Budaya, Teks Naratif, Sekolah Dasar, ADDIE

PENDAHULUAN

Literasi budaya merupakan kecakapan peserta didik dalam memahami, menghargai, dan menerapkan nilai-nilai budaya yang hidup di masyarakat sebagai bagian dari pembentukan identitas dan karakter bangsa. Pada jenjang sekolah dasar, literasi budaya perlu dikenalkan melalui pembelajaran yang dekat dengan kehidupan siswa, termasuk melalui cerita rakyat, simbol budaya, nilai moral, dan kearifan lokal. Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks narasi, dapat menjadi ruang strategis untuk menguatkan literasi budaya karena siswa tidak hanya membaca cerita, tetapi juga memahami alur, tokoh, latar, dan pesan budaya yang terkandung di dalamnya. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar perlu diarahkan untuk mengembangkan kemampuan memahami, mengolah, dan mengomunikasikan informasi secara bermakna (Farhrohman, 2017; Mubin & Aryanto, 2024). Penguatan literasi budaya juga berkaitan dengan pembentukan karakter, kerja sama, dan sikap menghargai nilai lokal dalam kehidupan peserta didik (Mulyani, Nurishlah, & Fahira, 2021; Suparlan, 2020). Konteks Gunung Kelud relevan dijadikan muatan literasi budaya karena kawasan tersebut memiliki potensi wisata alam sekaligus wisata budaya, termasuk ritual Larung Sesaji yang masih hidup dalam masyarakat Kediri (Herawati, Budianto, & Budiono, 2022).

Hasil penelitian pendahuluan di SDN Klepek menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas IV dalam memahami dan menulis teks narasi masih rendah. Sebanyak 77% siswa mengalami kesulitan memahami materi teks narasi, 71% siswa belum mampu menulis teks narasi sesuai struktur, 74% siswa merasa bingung dalam menentukan ide, dan 83,59% siswa mengharapkan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar. Guru juga menyatakan bahwa siswa membutuhkan media visual yang komunikatif, kontekstual, dan menarik agar proses pembelajaran menulis serta menceritakan kembali teks narasi menjadi lebih mudah dipahami. Permasalahan tersebut sejalan dengan kajian Alimah dan Indihadi (2022) bahwa pembelajaran teks narasi membutuhkan strategi yang membantu siswa memetakan ide dan memahami struktur cerita. Pengembangan media teks narasi di sekolah dasar juga diperlukan agar siswa lebih mudah memahami isi, alur, dan informasi dalam bacaan (Gutari & Mukhlisina, 2023; Hanifa, Putri, & Jacky, 2024).

Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah komik. Komik menyajikan gabungan antara gambar, dialog, alur cerita, dan pesan yang mudah diterima siswa. Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena unsur visualnya mampu menarik perhatian, membangkitkan motivasi, dan membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih konkret (Nafala, 2022; Fatimah & Ningsyih, 2021). Peranan komik terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar juga ditunjukkan oleh Muhaimin, Ni'mah, dan Listryanto (2023), sedangkan pengembangan komik sebagai media belajar telah terbukti dapat mendukung hasil belajar siswa (Guntur, Sahronih, & Ismuwardani, 2023; Meirisa, 2022). Suwarti, Laila, dan Permana (2020) menunjukkan bahwa komik berbasis kearifan lokal dibutuhkan oleh guru dan siswa serta efektif untuk membantu pembelajaran dongeng di sekolah dasar. Media komik dapat menarik perhatian, membantu siswa memahami peristiwa secara runtut, serta membangun pengalaman belajar yang menyenangkan. Dalam konteks penelitian ini, cerita rakyat "Asal Mula Gunung Kelud" dipilih karena memuat unsur budaya lokal Kediri yang dekat dengan lingkungan siswa dan memiliki nilai moral yang relevan untuk penguatan literasi budaya.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan minat membaca, hasil belajar, dan pemahaman siswa terhadap teks naratif. Media pembelajaran yang baik perlu disesuaikan dengan tujuan, karakteristik siswa, dan kebutuhan

pembelajaran agar pesan materi tersampaikan secara jelas (Daniyati et al., 2023; Wulandari, Salsabila, Cahyani, & Shofiah, 2023). Pada penelitian pengembangan media berbasis kearifan lokal Kediri, Daryanti, Laila, dan Saidah (2022) menemukan bahwa media karikatur memperoleh kategori sangat valid dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, Rachmawati, Kurnia, dan Laila (2023) membuktikan bahwa pengembangan media dengan model ADDIE dapat menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran di sekolah dasar. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan karena mengembangkan komik berbasis cerita rakyat lokal Kediri, memuat balon kata yang komunikatif, menyajikan unsur visual khas daerah seperti Gunung Kelud dan panorama lokal, serta diarahkan secara khusus untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV sekolah dasar. Dengan demikian, tujuan artikel ini adalah mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan terutama keefektifan media pembelajaran komik “Asal Mula Gunung Kelud” dalam meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. R&D digunakan karena penelitian ini berorientasi menghasilkan produk media pembelajaran serta menguji kelayakan dan keefektifannya (Sugiyono, 2022). Model ADDIE dipilih karena memberikan tahapan sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, implementasi dalam pembelajaran, hingga evaluasi dan revisi produk (Rusmayana, 2021). Pemilihan model ini sejalan dengan penelitian Daryanti, Laila, dan Saidah (2022) serta Rachmawati, Kurnia, dan Laila (2023) yang menerapkan ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian dilaksanakan di SDN Klepek dengan subjek guru dan siswa kelas IV. Pada tahap need assessment melibatkan 2 guru dan 40 siswa, uji coba skala terbatas melibatkan 1 guru dan 10 siswa, sedangkan uji coba skala luas melibatkan 1 guru dan 30 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi angket need assessment, wawancara, observasi, dokumentasi, angket validasi ahli media dan ahli materi, angket kepraktisan guru dan siswa, serta tes pre-test dan post-test.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif dengan mengubah skor hasil angket ke dalam persentase dan mencocokkannya dengan kriteria kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan. Teknik ini digunakan untuk menafsirkan hasil validasi, respons pengguna, dan ketercapaian hasil belajar secara objektif sesuai kriteria penilaian produk pengembangan (Sugiyono, 2022). Keefektifan media dianalisis melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test siswa pada uji coba skala terbatas dan skala luas. Uji normalitas, homogenitas, dan uji-t digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan terhadap peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media.

Tabel 1. Subjek Penelitian

Subyek	Need Assenment	Uji Skala Terbatas	Uji Skala Luas
Guru	2 Guru	1 guru	1 guru
Siswa	40 Siswa	10 siswa	30 siswa



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian disajikan berdasarkan tahapan pengembangan media, yaitu analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan dan validasi, implementasi/uji coba, evaluasi keefektifan, kepraktisan, serta revisi produk.

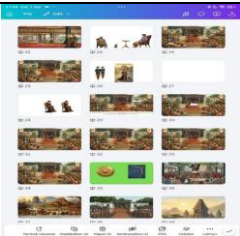
Pada tahap analisis, data kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan siswa sangat membutuhkan media pembelajaran visual yang dapat membantu pembelajaran teks narasi berbasis budaya lokal. Hasil need assessment guru memperoleh rata-rata 90%, sedangkan siswa memperoleh rata-rata 83,59%. Keduanya berada pada kategori sangat butuh.



Tabel 2. Tabulasi Hasil Need Assessment

Responden	Rata-Rata Skor (%)	Kategori
Guru	90	Sangat Butuh
Siswa	83,59	Sangat Butuh

Pada tahap design, media komik dirancang dengan menyesuaikan karakteristik siswa kelas IV SD, alur cerita rakyat “Asal Mula Gunung Kelud”, struktur teks narasi, serta unsur budaya lokal Kediri. Penentuan unsur budaya lokal mengacu pada konteks Gunung Kelud sebagai ruang budaya masyarakat Kediri (Herawati, Budiarto, & Budiono, 2022) dan prinsip pengembangan komik berbasis kearifan lokal (Suwarti, Laila, & Permana, 2020). Pada tahap ini, komik disusun dengan memperhatikan keterpaduan teks dan gambar karena media komik yang menarik dapat meningkatkan minat membaca serta mempermudah siswa memahami isi cerita (Nafala, 2022; Fatimah & Ningsyih, 2021). Desain awal produk meliputi penyusunan karakter, latar, tokoh, balon kata, dan alur cerita.

Tabel 3. Desain Awal Media Komik Asal Mula Gunung Kelud

No	Desain	Keterangan
1.		Desain awal media komik ini dengan membuat elemen-elemen karakter yang sesuai dengan tokoh cerita asal mula gunung kelud. Dengan mencari background yang pas dengan nuansa gunung atau kerajaan yang sesuai dizamannya.

2.		<p>Desain kedua dengan sudah adanya elemen-elemen tokoh yang ada dicerita dilanjut dengan menyusun teks cerita dengan berurutan dan disesuaikan dengan gambar dan tokoh yang ada dicerita, mulai dari cover komik dan dilanjutkan dengan cerita asal mula gunung kelud.</p>
3.		<p>Desain ke tiga lanjut menyusun cerita komik asal mula gunung kelud dengan cerita atau legenda yang sesuai dengan dibantu oleh dosen ahli media.</p>

Pada tahap development, produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi media memperoleh persentase 86% dengan kategori sangat valid/sangat layak, sedangkan validasi materi memperoleh persentase 84% dengan kategori cukup valid/layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran setelah revisi minor. Validasi ahli diperlukan karena media pembelajaran harus memenuhi kelayakan isi, tampilan, bahasa, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran agar penggunaannya benar-benar mendukung proses belajar siswa (Daniyati et al., 2023; Wulandari et al., 2023).

Tabel 4. Hasil Kevalidan Media

Responden	Jumlah Responden	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Ahli Materi	1	42	50	84%	Cukup Valid
Ahli Media	1	43	50	86%	Sangat Valid

Pada tahap implementation, media diuji melalui uji coba skala terbatas dan skala luas. Uji coba skala terbatas menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 29 pada pre-test menjadi 87,4 pada post-test. Pada uji coba skala luas, rata-rata nilai meningkat dari 47,9 menjadi 91,7. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media komik efektif membantu siswa memahami teks narasi dan nilai budaya lokal yang terkandung dalam cerita. Peningkatan ini relevan dengan kajian tentang keterampilan narasi yang menuntut siswa memahami alur, tokoh, latar, dan isi cerita sebelum mengomunikasikannya kembali secara runtut (Alimah & Indihadi, 2022; Sarjono, Prasetyowati, & Roshayanti, 2023).

Tabel 5. Hasil Pre-test dan Post-test Uji Skala Terbatas

No	Nama Siswa	Pre-test	Post-test
1.	MAR	30	90
2.	ADP	40	90
3.	MRP	25	80
4.	SP	35	86
5.	MFR	30	85

6.	NAF	15	87
7.	SAS	20	83
8.	BDR	30	90
9.	SAL	45	95
10.	MBR	20	88
Jumlah		290	874
Rata-rata		29	87,4

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest_terbatas	.157	10	.200*	.966	10	.848
posttest_terbatas	.169	10	.200*	.976	10	.940

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 2. Hasil Uji Normalitas Uji Coba Terbatas

Test of Homogeneity of Variance

skor_uji_terbatas		Levene Statistic			
		Statistic	df1	df2	Sig. ^a
skor_uji_terbatas	Based on Mean	4.369	1	18	.051
	Based on Median	3.531	1	18	.077
	Based on Median and with adjusted df	3.531	1	12.259	.084
	Based on trimmed mean	4.459	1	18	.049

a. Confidence Interval: 0%

Gambar 3. Hasil Uji Homogenitas Uji Coba Terbatas

Paired Samples Test

Pair 1	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Significance	
				Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
				Paired Differences					
pretest_terbatas - posttest_terbatas	-58.40000	7.61869	2.40924	-63.85008	-52.94992	-24.240	9	<.001	<.001

Gambar 4. Hasil Uji-t Uji Coba Terbatas

Tabel 6. Hasil Pre-test dan Post-test Uji Coba Skala Luas

No.	Nama Siswa	Pre-Test	Post-Test
1.	MA	55	90
2.	CPM	47	85
3.	MDS	52	95
4.	TR	55	98
5.	MKS	50	90
6.	SUT	45	94
7.	NAF	43	80
8.	SIA	40	93
9.	SGA	52	100
10.	FNZ	40	90
11.	MZA	45	95
12.	FR	30	80
13.	MPF	55	95
14.	MTP	40	88
15.	ARP	50	97
16.	SM	54	85
17.	SAP	50	90

18.	OSASN	45	90
19.	OEF	40	88
20.	APY	50	95
21.	MFB	45	87
22.	NVN	60	100
23.	NCG	55	95
24.	WAK	50	100
25.	PEF	45	92
26.	VDA	50	95
27.	PEF	55	90
28.	VDA	60	100
29.	MG	45	85
30.	SAC	35	90
Jumlah Nilai		1438	2752
Rata-Rata		47,9	91,7

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest_luas	.148	30	.091	.960	30	.304
posttest_luas	.123	30	.200 [*]	.949	30	.155

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 5. Hasil Uji Normalitas Uji Coba Luas

Test of Homogeneity of Variance

skor_uji_luas		Levene	df1	df2	Sig. ^a
		Statistic			
skor_uji_luas	Based on Mean	1.613	1	58	.209
	Based on Median	.996	1	58	.322
	Based on Median and with adjusted df	.996	1	50.845	.323
	Based on trimmed mean	1.553	1	58	.218

a. Confidence Interval: 0%

Gambar 6. Hasil Uji Homogenitas Uji Coba Luas

Paired Samples Test

Pair 1	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Significance	
				Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
				Paired Differences					
pretest_luas - posttest_luas	-43.80000	5.79179	1.05743	-45.96269	-41.63731	-41.421	29	<.001	<.001

Gambar 9. Hasil Uji-t Uji Coba Luas

Kepraktisan media diperoleh dari respons guru dan siswa. Pada uji coba skala terbatas, respons guru mencapai 94% dan respons siswa mencapai 87%. Pada uji coba skala luas, respons guru mencapai 98% dan respons siswa mencapai 95,66%. Seluruh hasil berada pada kategori sangat praktis, sehingga media mudah digunakan dalam pembelajaran dan menarik bagi siswa. Kepraktisan tersebut didukung oleh karakter media visual yang dapat memperjelas penyampaian materi serta membantu siswa memahami konsep melalui tampilan yang lebih konkret (Juliani & Ibrahim, 2023; Ramadani, Kirana, Astuti, & Marini, 2023).

Tabel 7. Hasil Kepraktisan Media Uji Skala Terbatas

Responden	Jumlah Responden	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Guru	1	47	50	94%	Sangat Praktis
Siswa	10	435	500	87%	Sangat Praktis

Tabel 8. Hasil Kepraktisan Media Uji Skala Luas

Responden	Jumlah Responden	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Guru	1	49	50	98%	Sangat Praktis
Siswa	30	1435	1500	95,66%	Sangat Praktis

Tahap evaluation dilakukan dengan memperbaiki produk berdasarkan masukan ahli media. Revisi utama berkaitan dengan perbaikan elemen teks agar tidak terpotong serta penyesuaian warna agar tampilan komik lebih estetik dan mudah dibaca siswa. Revisi ini penting karena kualitas tampilan, keterbacaan, dan ketepatan penyajian media berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran dan kenyamanan siswa dalam menggunakan media (Titin et al., 2023; Wulandari et al., 2023).

Tabel 9. Rincian Revisi Produk Komik

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>2323 Dahulu kala, di wilayah Kediri, hiduplah masyarakat...</p> <p>Element teks pada komik masih terpotong dan perlu diperbaiki.</p>	 <p>Penyusun Nancy A. Febrisa_20260502_202...</p> <p>Element teks sudah diperbaiki dan warna dibuat lebih estetik.</p>

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik “Asal Mula Gunung Kelud” memenuhi tiga kriteria utama produk pengembangan, yaitu valid, praktis, dan efektif. Kevalidan media terlihat dari penilaian ahli media sebesar 86% dan ahli materi sebesar 84%. Hal ini menunjukkan bahwa komik telah sesuai dari aspek tampilan, materi, alur cerita, bahasa, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran teks narasi serta literasi budaya. Temuan ini sejalan dengan Daryanti, Laila, dan Saidah (2022) yang menegaskan bahwa media berbasis kearifan lokal Kediri dapat mencapai kategori sangat valid karena materi dan tampilan media disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil ini sejalan dengan konsep media pembelajaran bahwa media perlu memperjelas pesan, meningkatkan perhatian, dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran (Daniyati et al., 2023; Wulandari et al., 2023).

Kepraktisan media dibuktikan melalui respons positif dari guru dan siswa. Guru menilai media mudah digunakan, relevan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, dan membantu siswa memahami struktur teks narasi. Siswa juga memberikan respons sangat

praktis karena komik menyajikan gambar, dialog, alur, dan warna yang menarik. Hal ini sejalan dengan Nafala (2022) yang menyatakan bahwa komik dapat meningkatkan motivasi belajar karena memadukan visual dan cerita. Komik juga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret karena siswa dapat mengikuti peristiwa cerita melalui perpaduan teks dan gambar. Media yang dirancang menarik dan sesuai kebutuhan siswa dapat memperkuat efektivitas proses pembelajaran (Ramadani et al., 2023; Titin et al., 2023).

Keefektifan media terlihat dari peningkatan hasil pre-test dan post-test pada uji coba terbatas maupun luas. Pada uji coba terbatas, rata-rata nilai meningkat dari 29 menjadi 87,4. Pada uji coba luas, rata-rata nilai meningkat dari 47,9 menjadi 91,7. Peningkatan ini menunjukkan bahwa komik tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga membantu siswa memahami isi cerita, struktur narasi, tokoh, latar, peristiwa, dan pesan moral budaya. Hasil tersebut sejalan dengan Suwarti, Laila, dan Permana (2020) yang menunjukkan bahwa komik berbasis kearifan lokal efektif dilihat dari kenaikan nilai pre-test ke post-test serta respons positif guru dan siswa. Temuan ini juga didukung oleh kajian teks narasi yang menyatakan bahwa pemahaman cerita dapat meningkat jika siswa dibantu mengorganisasi ide, peristiwa, dan pesan cerita secara runtut (Alimah & Indihadi, 2022; Gutari & Mukhlisina, 2023).

Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media visual dapat meningkatkan minat baca, pemahaman narasi, dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Suwarti, Laila, dan Permana (2020) menunjukkan bahwa media komik kearifan lokal sangat valid dan efektif dalam pembelajaran dongeng, sedangkan Rachmawati, Kurnia, dan Laila (2023) menunjukkan bahwa media yang dirancang secara menarik melalui model ADDIE dapat membantu siswa memahami materi dan meningkatkan hasil belajar. Komik "Asal Mula Gunung Kelud" memiliki kontribusi khusus karena memadukan pembelajaran teks narasi dengan penguatan literasi budaya lokal Kediri. Selain itu, unsur lokal Kediri menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman siswa, selaras dengan kajian Herawati, Budianto, dan Budiono (2022) yang menjelaskan bahwa Gunung Kelud memiliki daya tarik budaya melalui ritual dan aktivitas masyarakat setempat.

KESIMPULAN

Media pembelajaran komik "Asal Mula Gunung Kelud" dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV sekolah dasar. Kevalidan produk ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media sebesar 86% dan ahli materi sebesar 84%, sedangkan kepraktisan ditunjukkan oleh respons guru dan siswa yang berada pada kategori sangat praktis, terutama pada uji skala luas dengan persentase 98% dan 95,66%. Keefektifan media tampak dari peningkatan nilai rata-rata siswa, yaitu dari 47,9 pada pre-test menjadi 91,7 pada post-test uji skala luas. Dengan demikian, komik berbasis cerita rakyat lokal dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang membantu siswa memahami teks narasi sekaligus memperkuat literasi budaya daerah.

REFERENSI

- Alimah, M., & Indihadi, D. (2022). Analisis Teks Narasi Implementasi Strategi Mind Mapping Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5512–5519. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3245>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Daryanti, E. W., Laila, A., & Saidah, K. (2022). Pengembangan Media Karikatur Berbasis

- Kearifan Lokal Kediri Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Efektor*, 9(1), 11–22. <https://doi.org/10.29407/e.v9i1.16433>
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34.
- Fatimah, N., & Ningsyih, S. (2021). Pengembangan Media Komik Interaktif Cerita Mbojo Berbasis Gerakan Literasi Sekolah Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4). <https://doi.org/10.58258/jime.v7i4.2400>
- Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan Komik Sebagai Media Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 34–44. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v8i1.9685>
- Gutari, N., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Materi Teks Narasi Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 5726–5733.
- Hanifa, A. P., Putri, E. N., & Jacky, S. M. (2024). Kemampuan Menulis Narasi. *GURUKU: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3).
- Herawati, V. R., Budianto, A., & Budiono, H. (2022). Dampak Sosial Ekonomi Ritual Larung Sesaji Di Kawah Gunung Kelud Terhadap Masyarakat Setempat. *Prosiding SEMDIKJAR 5: Strategi Menghadapi Sistem Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19 Untuk Generasi Indonesia Yang Unggul Dan Tangguh*, 212–220.
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(1).
- Laila, A., Budiningsih, C. A., & Syamsi, K. (2021). Textbooks Based on Local Wisdom to Improve Reading and Writing Skills of Elementary School Students. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 886–892. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21683>
- Laila, A., Saidah, K., Budiningsih, C. A., & Syamsi, K. (2020). Potential and Barrier Analysis, Implementation of Education Based on Local Wisdom in SDN Burengan 2 Kediri, Indonesia. *Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management*, 0(March), 1955–1963.
- Mahardika, A. I., Purba, H. S., & Permana, A. (2022). The Development of Web-Based Interactive Learning Media on Static Electricity Materials With Tutorial Model. *Physics Education Journal*, 5(1), 2022–2023.
- Meirisa, S. (2022). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 8(3), 800–807. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2538>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814>
- Mulyani, A. S., Nurishlah, L., & Fahira, L. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Kerja Sama. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10802602>
- Nabunome, D., Arifin, & Hastuti, S. (2020). Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Dan Minat Membaca Bagi Anak Tunagrahita Ringan Siswa Kelas XI Di SLB Pembina Kupang. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 3(2), 16–22.

- Nafala, N. M. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia Di Sekolah Dasar. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 11(1), 106–121. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.22316>
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 784–808.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Di Masa Pandemi Covid-19* (Vol. 6).
- Sarjono, S. F., Prasetyowati, D., & Roshayanti, F. (2023). Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel Melalui Media Boneka dan Gambar Tempel Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9.
- Situmorang, R., Simanungkalit, E., Karo-karo, D., Simanjuntak, E. B., & Simanuhuruk, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Canva Pada Tema 8 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 16 Urat Timur T.A 2022/2023. *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3).
- Solihah, S. A. S. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan Dan Kesatuan Pada Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5186–5195.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (A. Nuryanto, Ed.; 3rd ed.). ALFABETA, cv.
- Suparlan. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(September 2020), 245–258.
- Suwarti, Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menentukan Pesan Dalam Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(2), 140–151. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i2.11553>
- Titin, Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Ulviani, M., Rimang, S. S., & Amin, S. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup Di SDN Taeng Kabupaten Gowa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 4214–4240.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *05(02)*, 3928–3936.

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

CC-BY-SA